

***DISEÑO DE UN OBJETO VIRTUAL DE APRENDIZAJE COMO ESTRATEGIA
PARA MEJORAR LA PRESENTACIÓN DE EXPOSICIONES ESCOLARES DE
LOS ESTUDIANTES DE GRADO 9º DEL CENTRO INTEGRAL JOSÉ MARÍA
CÓRDOBA DE LA JORNADA MAÑANA.***

**ANDREA VILLARRAGA PÉREZ
EVANGELISTA SALAMANCA BAUTISTA**

**FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA Y MULTIMEDIA EN EDUCACIÓN
BOGOTÁ D.C.**

2015

***DISEÑO DE UN OBJETO VIRTUAL DE APRENDIZAJE COMO ESTRATEGIA
PARA MEJORAR LA PRESENTACIÓN DE EXPOSICIONES ESCOLARES DE
LOS ESTUDIANTES DE GRADO 9º DEL CENTRO INTEGRAL JOSÉ MARÍA
CÓRDOBA DE LA JORNADA MAÑANA.***

**ANDREA VILLARRAGA PÉREZ
EVANGELISTA SALAMANCA BAUTISTA**

**Trabajo de grado presentado como requisito para optar el título de
Especialista en Informática y Multimedia en Educación**

**Tutor:
MARIO NEL VILLAMIZAR OCHOA**

**FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA Y MULTIMEDIA EN EDUCACIÓN
BOGOTÁ D.C.**

2015

NOTA DE ACEPTACIÓN

PRESIDENTE DEL JURADO

JURADO

JURADO

Ciudad. Fecha.

DEDICATORIA

A nuestras familias por su apoyo y comprensión

AGRADECIMIENTOS

Gracias....

En primera instancia a Dios por la fortaleza que nos dio para culminar esta etapa en nuestras vidas.

A todas las personas que de una u otra forma influyeron en la realización de este proyecto.

A la comunidad educativa del Centro Integral José María Córdoba J.M., especialmente a los estudiantes de 9°

A cada uno de los tutores de la Fundación Universitaria Los Libertadores.

A cada uno de los compañeros de la especialización quienes hicieron de ésta una experiencia inolvidable.

A nuestros familiares por su paciencia y colaboración.

.

TABLA DE CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCIÓN	4
 1. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA	 5
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	5
1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	5
1.3 ANTECEDENTES	6
1.3.1 Internacionales.	6
1.3.2 Nacionales.	7
1.3.3 Institucionales.	7
 2. JUSTIFICACIÓN	 8
 3. OBJETIVOS	 10
3.1 OBJETIVO GENERAL	10
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	10
 4. MARCO REFERENCIAL	 11
4.1 MARCO CONTEXTUAL	11
4.2 MARCO LEGAL	14
4.3 MARCO TEÓRICO	15
4.3.1 ¿Qué es un OVA?	15
4.3.1.1 Ventajas de un OVA.	18
4.3.1.2 Características del OVA.	19
4.3.1.3 Etapas para generar un OVA.	20
4.3.2 Expresión oral.	20
4.3.3 Expresión corporal.	21
4.3.4 Herramientas para la elaboración de presentaciones.	23
 5. DISEÑO METODOLÓGICO	 25
5.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN	25
5.2 MÉTODO	26
5.3 POBLACIÓN Y MUESTRA	27
5.4 INSTRUMENTOS	27
5.4.1 Encuesta	27
5.4.2 Entrevista	30
5.4.3 Análisis de información	30

5.5 DIAGNÓSTICO	31
6. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	32
6.1 TÍTULO	32
6.2 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA	32
6.3 ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	32
6.4 CONTENIDOS	33
6.5 EVALUACIÓN	33
6.6 IMPLEMENTACIÓN	35
7. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	36
7.1 CONCLUSIONES	36
7.2 RECOMENDACIONES	36
BIBLIOGRAFÍA	37

LISTA DE CUADROS

	Pág.
Cuadro 1. Distribución planta docente j.m.	12
Cuadro 2. Componentes de un OVA	16
Cuadro 3. Metadatos de un OVA	18
Cuadro 4. Modelo de evaluación del software creado	33
Cuadro 5. Cronograma del OVA	35

LISTA DE IMÁGENES

	Pág.
Imagen 1. Ubicación localidad de Tunjuelito	11
Imagen 2. Entrada sede A y B del Centro Integral José María Córdoba	14
Imagen 3. Objetos de Aprendizaje	17
Imagen 4. Ventajas de un OVA en el proceso de enseñanza -aprendizaje	19
Imagen 5. Etapas para generar un OVA	20
Imagen 6. Expresión corporal	22
Imagen 7. Características de la población con la que se trabajó	27
Imagen 8. Respuestas preguntas 1 y 2	28
Imagen 9. Respuestas preguntas 3, 4, 5 y 6	28
Imagen 10. Respuestas preguntas 7, 8, 9 y 10	29

LISTADO DE ANEXOS

	Pág.
AnexoA. Encuesta realizada a estudiantes de grado 9°	38
AnexoB. Ficha técnica del Objeto Virtual de Aprendizaje	40
AnexoC. Criterios de evaluación para una exposición	41

GLOSARIO

AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE: es el lugar en el cual los actores del proceso enseñanza- aprendizaje se encuentran y está conformado por: el espacio, los contenidos educativos, el estudiante, el asesor, la evaluación y los medios de información y comunicación.

APRENDIZAJE COLABORATIVO: se caracteriza por la interacción y el aporte de todos los integrantes de un equipo para la instrucción de un conocimiento. Una de las premisas es la cooperación.

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO: se produce como resultado de la interacción entre los conocimientos previos y los conocimientos nuevos; al existir esta relación se produce la aprehensión de dicho conocimiento.

COMUNICACIÓN SINCRÓNICA: es aquel proceso mediante el cual el mensaje que se pretende enviar llega inmediatamente al receptor. Esto se logra a través del chat, los mensajes de texto, la videoconferencia, el teléfono o la vídeollamada.

COMUNICACIÓN ASINCRÓNICA: proceso mediante el cual el mensaje es recibido en un tiempo diferente al que ha sido enviado, como por ejemplo los email o los foros.

DIDÁCTICA: disciplina que se desprende de la Pedagogía, la cual se encarga de buscar métodos y técnicas para mejorar la enseñanza, definiendo las pautas para conseguir que los conocimientos lleguen de una forma más eficaz a los educandos. (<http://definicion.de/didactica/>)

Según Henríquez Hermes, “es el proceso de interacción comunicativa entre sujetos y actores educativos implicados en el qué hacer pedagógico, que posibilita a través de la investigación el desarrollo de acciones transformadoras para la construcción de un saber pedagógico como aporte al conocimiento”¹

OBJETO DE APRENDIZAJE: “unidades digitales de información, contenidos autónomos, con determinadas características: completud, interactividad, adaptabilidad a los usuarios, independencia y recombinabilidad en unidades u objetos de mayor tamaño”².

OBJETO VIRTUAL DE APRENDIZAJE: también es conocido como OA (Objeto de Aprendizaje) de acuerdo a sus siglas en inglés OL (Object Learning). Para el caso colombiano, según el MEN, es “un conjunto de recursos digitales, que pueden ser utilizados en diversos contextos, con un propósito educativo y

¹ HENRIQUEZ ALGARIN, Hermes de Jesús

² Tomado de: <http://www.xn--diseo-rta.unnoba.edu.ar/wp-content/uploads/revista-definitiva.pdf#page=109>

constituido por al menos tres componentes internos: contenidos, actividades de aprendizaje y elementos de contextualización. Además, el Objeto de Aprendizaje, debe tener una estructura de información externa (metadato), para facilitar su almacenamiento, identificación y recuperación”³

PEDAGOGÍA: Ciencia que se encarga de estudiar todo lo relacionado con la educación.

RECURSOS DIDÁCTICO: son todas aquellas herramientas utilizadas en la clase para enseñar algún tema específico.

RECURSO DIGITAL: “es cualquier tipo de información, que se encuentra almacenada en formato digital”⁴.

RECURSOS EDUCATIVOS: son todos aquellos empleados para dar a conocer algo.

TECNOLOGÍA: incluye, tanto artefactos tangibles del entorno artificial diseñados por los humanos, e intangibles como las organizaciones o los programas de computador. También involucra a las personas, la infraestructura y los procesos requeridos para diseñar, manufacturar, operar y reparar los artefactos⁵.

TIC: las Tecnologías de la Información y la Comunicación son, según la ley TIC en Colombia en su artículo 6, el conjunto de recursos y medios, que permiten la compilación, procesamiento, almacenamiento y transmisión de información (audio, datos, textos, imágenes y videos).

³ Tomado de: <http://www.colombiaaprende.edu.co/objetos/>

⁴ Tomado de: <http://www.colombiaaprende.edu.co/html/directivos/1598/article-117373.html>

⁵ MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. Ser competente en tecnología ¡Una necesidad para el desarrollo!. Serie Guías No. 30 (Disponible en internet)
http://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-160915_archivo_pdf.pdf

RESUMEN

Este proyecto será realizado con el fin de fomentar en los estudiantes el uso de diversos recursos al momento de realizar exposiciones y presentaciones de proyectos, contribuyendo al desarrollo en el uso de las TIC, mediante el diseño e implementación de un Objeto Virtual de Aprendizaje, el cual será aplicado a una muestra de jóvenes de 9° del Centro Integral José María Córdoba en la jornada de la mañana. Con esto se pretende dar cumplimiento a lo planteado por la OEI y el Ministerio de Educación Nacional, en donde se busca fortalecer las competencias comunicativas y tecnológicas de nuestros niños, niñas y jóvenes para la era global.

Palabras clave: OVA, TIC, didáctica, expresión oral, multimedia

INTRODUCCIÓN

Considerando que hoy en día existe una gran variedad de herramientas multimedia que permiten realizar exposiciones de una manera más agradable y práctica, dejando de lado la cartelera de antaño, se hace necesario dar a conocer dichas herramientas a nuestros estudiantes, para que las apliquen durante su vida escolar, universitaria y por qué no laboral.

Es por esto, que el presente proyecto es de gran importancia en la medida que con la creación de un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) los estudiantes de grado 9° podrán apropiarse de las diferentes herramientas que les brinda la internet para hacer de sus exposiciones y presentaciones de proyectos más atractivas para sus compañeros.

Para tal fin, el proyecto será realizado en tres fases muy concretas que son: primero identificación de los conocimientos previos de los estudiantes; diseño del material gráfico y textual que será publicado en el OVA y finalmente la prueba del objeto virtual.

En la primera fase se aplicará una encuesta a una muestra de estudiantes para detectar qué conocimientos previos tienen en el manejo de recursos abiertos, con el fin de identificar las necesidades específicas de los educandos de los grados 9° y dar paso a la segunda etapa del proyecto, es decir a diseñar y construir el OVA. La tercera etapa, que es la puesta a prueba, se realizará con los estudiantes del curso 903, a fin de verificar la efectividad de dicha herramienta.

Para concluir, no queda más que mencionar que los recursos que se encuentran en la web son infinitos y que con el pasar del tiempo son mejorados o reemplazados por otros, lo que obliga a que constantemente se investigue para estar actualizados con el fin de no quedar atrás y estar a la vanguardia.

1. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

En este capítulo se darán a conocer los aspectos que dieron origen al diseño del presente proyecto, tales como la problemática encontrada frente a las exposiciones escolares en el Centro Integral José María Córdoba de la jornada mañana y los antecedentes a nivel internacional, nacional e institucional de la propuesta para dar solución al problema.

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La realización de exposiciones o presentaciones en público es un aspecto de la vida escolar que a la gran mayoría les causa temor, o por el contrario, no le dan la suficiente importancia y utilizan la misma técnica de siempre: carteleras o presentaciones PowerPoint, a lo que se le suma la simple lectura de una información específica.

Adicional a esto, se ha encontrado que los recursos tecnológicos con los que cuenta el colegio están siendo subutilizados al momento de realizar las exposiciones por desconocimiento y por falta de iniciativa por parte de los estudiantes, lo que evidencia la poca curiosidad y creatividad frente al uso de las herramientas multimedia.

Lo anterior demuestra que los estudiantes no saben realizar exposiciones, lo que se manifiesta en las diferentes asignaturas impartidas en el Centro Integral José María Córdoba de la jornada mañana en general, y de grado 9º en particular, razón por la cual surge la necesidad de buscar estrategias que permitan orientar a los estudiantes, a usar algunas de las herramientas tics para que las pongan en práctica durante sus exposiciones.

Por todo lo expresado anteriormente, se llegó a concluir que la creación de un OVA permitirá un mayor acercamiento a los estudiantes de manera asincrónica para orientar, motivar y garantizar que se apropien de diferentes herramientas para la realización de exposiciones y que a futuro las puedan aplicar eficientemente en su vida profesional o laboral.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿De qué manera a través de un objeto virtual de aprendizaje se puede fortalecer la presentación de exposiciones en los estudiantes de grado 9º del Centro Integral José María Córdoba en la jornada mañana?

1.3 ANTECEDENTES

Con el transcurrir del tiempo, la información es cada vez más especializada y la manera de aprender ha cambiado, por lo que han surgido gran cantidad de recursos digitales que buscan, precisamente, cubrir dichas necesidades. Esto último ha permitido que se busque la manera de centralizar y clasificar al máximo los objetos virtuales de aprendizaje para que así se pueda cumplir con una de las ideas de dichos materiales, como lo es la posibilidad de ser reusados cuantas veces sea posible. Es por esto que se empieza a hablar de repositorios de objetos virtuales de aprendizaje.

1.3.1 Internacionales.

A nivel mundial, hoy en día, se cuenta con un gran número de repositorios de recursos digitales⁶ tales como el Jorum del Reino Unido, el Merlot de California, EEUU, el Maricopa Learning eXchange (MLX), el SMETE, el Apple's Learning Exchange, el LOLA Exchange, el Universia con representación en diferentes partes de Sudamérica y el APROA de Chile.

Sumado al listado anterior, Olga Mariño, especialista en objetos de aprendizaje y doctora en informática, en una entrevista concedida a Colombia aprende, sostiene que “a nivel internacional, las diferentes redes de bancos de objetos, ARIADNE en Europa, EDUSOURCE en Canadá, MERLOT en Estados Unidos, EDNA en Australia y MINE en el Japón van a interconectarse en el marco de la iniciativa mundial GLOBE, lo que garantiza una evolución armoniosa del tema en estas regiones”⁷.

A pesar de todo esto, no fue posible encontrar objetos virtuales de aprendizaje relacionados con el tema del presente proyecto: técnicas y herramientas para la exposición oral.

⁶ Colombia Aprende, Banco de Objetos Virtuales a nivel mundial.
<http://www.colombiaaprende.edu.co/html/directivos/1598/article-172366.html>

⁷ Objetos Virtuales de Aprendizaje e Informáticos, Colombia Aprende
<http://www.colombiaaprende.edu.co/html/directivos/1598/article-75518.html>

1.3.2 Nacionales.

En el Banco Nacional de Objetos de Aprendizaje e Informativos del Ministerio de Educación Nacional⁸, fue encontrado un OVA que tiene por título “Hablar: La efectividad en las presentaciones orales” (<http://64.76.190.172/drupalM/?q=node/1898>) elaborado por Herrera, María Cristina de la Pontificia Universidad Javeriana de Cali del 23-abr-2007. “Este Objeto informativo puede ser utilizado como material de apoyo en asignaturas que aborden los temas referentes a la comunicación, haciendo énfasis en el desarrollo de competencias comunicativas básicas, por lo cual su aplicación es amplia y abarca múltiples disciplinas”⁹.

Cabe anotar que dicho recurso se relaciona con el tema del presente trabajo, pero hasta el momento no ha sido posible acceder a él para revisarlo, aunque según la descripción realizada en el portal de Colombia aprende, solo se limita a lo que es la comunicación oral y corporal, sin hacer referencia a las herramientas multimedia para complementar dicha comunicación, como si se hace en el proyecto que se está desarrollando.

Además de éste repositorio, la Universidad Nacional de Colombia posee el ROAp (Repositorio de Objetos de Aprendizaje)¹⁰, el cual es muy completo, ya que se encuentra actualizado (fecha de subida 25 de mayo del presente año), posee 420 objetos indexados y muestra una información clara y coherente, lo que no ocurre con el de Ministerio de Educación puesto que éste último fue trabajado en el 2007, la información no hace referencia al objeto descrito y se repite más de dos veces el mismo objeto de aprendizaje. Dentro de esos 420 recursos no se encuentra la temática a trabajar.

1.3.3 Institucionales.

A pesar de que el colegio cuenta con página web, con biblioteca actualizada y con proyectos transversales, no existen Objetos Virtuales de Aprendizaje y además dentro de los planes de área de las diferentes disciplinas del conocimiento, tampoco se contempla el tema de las técnicas para la exposición oral.

⁸ Banco Nacional de Objetos de Aprendizaje e Informativos del Ministerio de Educación Nacional, en Colombia aprende <http://portalapp.mineducacion.gov.co/drupalM/?q=node/160&page=5>

⁹ Banco de Objetos. Recursos digitales de apoyo a los procesos de enseñanza – aprendizaje. Universidad Javeriana (Disponible en internet) <http://drupal.puj.edu.co/?q=node/463>

¹⁰ Repositorio de Objetos de Aprendizaje (ROAp). Universidad Nacional de Colombia (disponible en internet) <http://froac.manizales.unal.edu.co/roap/main.php>

2. JUSTIFICACIÓN

A lo largo de la vida escolar, los estudiantes se ven enfrentados a la presentación de exposiciones, las cuales no surten efecto en los demás compañeros ya que no se preparan lo suficiente, sufren de pánico escénico, o acuden a herramientas tradicionales como las carteleras, la lectura o las diapositivas en PowerPoint.

Esto se ve reflejado en: la apatía de los estudiantes por realizar exposiciones bien sea porque no les gusta o porque simplemente les da pereza; la preocupación por copiar y pegar información que muchas veces no entienden y al momento de explicarla no lo pueden hacer; no repasar la lección sino unos minutos antes de pasar adelante; intentar aprenderse de memoria la información sin entenderla, lo que causa que cuando se le olvida una palabra o frase el estudiante queda “bloqueado”; el poco manejo de la voz y del cuerpo, lo que genera muletillas, voz baja y movimientos repetitivos cuando se está frente al público; y finalmente en las herramientas empleadas, poco atractivas para los espectadores.

Complementando lo anterior, se puede afirmar que aunque los docentes de las diferentes áreas acuden a las exposiciones individuales o grupales, no manejan los mismos criterios para evaluar, y lo peor de todo, no se detienen a explicar las técnicas que se deben tener en cuenta al momento de dirigirse a un público.

Por esta razón, el presente proyecto es de gran importancia para la comunidad educativa, en la medida que permite actualizar, motivar y despertar la curiosidad de los estudiantes frente al correcto uso de las TIC, garantiza que los criterios de evaluación y las técnicas empleadas sean las mismas independientemente del área en que se esté exponiendo y además, permite que este aprendizaje sea adquirido y repasado cuantas veces sea necesario en espacios diferentes al aula de clase y sin la presencia de los docentes.

De otro lado, con la implementación del proyecto se logra responder a los requerimientos del Ministerio de Educación Nacional ya que se acude a diferentes herramientas multimedia para el diseño del OVA, y estimula el adecuado uso de las TIC por parte de docentes y estudiantes en pro de un aprendizaje más significativo.

Cabe aclarar que, como afirma Sánchez, “la integración curricular de las tecnologías de la información implica el uso de estas tecnologías para lograr un propósito en el aprender de un concepto, un proceso, en una disciplina curricular específica. Se trata de valorar las posibilidades didácticas de las TIC en relación con objetivos y fines educativos” (Sánchez, Jaime H. Integración Curricular de las TIC: Conceptos e Ideas. Departamento de Ciencias de la Computación, Universidad de Chile. 2002) (Sánchez, 2003) sin descuidar que lo importante es el aprender, más que el uso de las TIC.

Por esta razón, se considera que la construcción de un OVA es el adecuado, ya que éste permite que el estudiante use y reutilice los recursos digitales que allí se encuentran, para que construya su propio conocimiento y sus propios recursos al momento de exponer, de manera creativa y crítica, en un tiempo y espacio diferente al aula de clase, de forma autónoma sin la presencia del docente.

Esto último no se podría lograr con un AVA (Ambiente Virtual de Aprendizaje) ni con una página web, en la medida que el ambiente virtual de aprendizaje exige en algún momento la interacción sincrónica o asincrónica entre el docente y el estudiante, y en la página web se trabajan varios temas a la vez, cosa que no pretendemos con nuestro proyecto.

3. OBJETIVOS

Al momento de identificar el problema en cuanto a las exposiciones escolares, surge la necesidad de establecer unos objetivos claros que orienten el desarrollo del proyecto, por lo cual a continuación se darán a conocer.

3.1 OBJETIVO GENERAL

Elaborar un Objeto Virtual de Aprendizaje como herramienta para mejorar la presentación de exposiciones de los estudiantes de 9° grado del Centro Integral José María Córdoba de la jornada mañana.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Analizar los métodos y herramientas utilizadas por los estudiantes de grado 9°, al momento de realizar exposiciones o presentaciones de proyectos.
- Diseñar e integrar diferentes herramientas virtuales en la construcción del OVA.
- Elaborar el OVA sobre técnicas y herramientas multimedia para la realización de exposiciones.

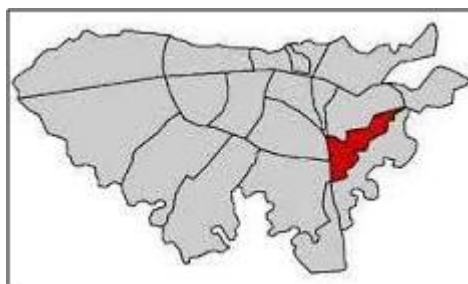
4. MARCO REFERENCIAL

En este capítulo se encuentra el conjunto de referentes que apoyan el proceso de investigación del presente trabajo, tales como el marco contextual, es decir la descripción detallada del colegio Centro Integral José María Córdoba donde se implementó el proyecto; el marco legal del cual se soporta y finalmente el marco teórico que es la compilación de teorías que apoyan la investigación.

4.1 MARCO CONTEXTUAL

El Centro Integral José María Córdoba está ubicado en el barrio Tunal de la Localidad 6 de Bogotá D.C.- COLOMBIA (ver figura 1). Fue “creado según el Decreto No. 007 de Enero 4 de 1972 y se le dio aprobación de funcionamiento por medio de Resolución No. 8465 del 20 de Diciembre de 1972 del Ministerio de Educación Nacional”¹¹.

Imagen 1. Ubicación localidad de Tunjuelito



Fuente: Imágenes de google. 2015

En la actualidad el colegio atiende, en la jornada de la mañana, un total de 1.100 estudiantes en la básica secundaria y la media articulada, de los cuales 179 son de grado 9° y de éstos son 82 niñas y 97 niños. El total de estudiantes de la institución se encuentran entre los estratos 1 y 3, siendo éste último el que más predomina. Para atender dicha población existen 47 docentes distribuidos en las diferentes áreas del conocimiento como se muestra en la tabla 1.

Dicho recurso humano se desarrolla en un espacio amplio, recién estructurado, dotado con 6 salas de informática, dos cafeterías (una para estudiantes y otra para docentes), una biblioteca, laboratorios de física, química, biología e idiomas, un auditorio y dos salas de profesores, de las cuales una cuenta con 10 computadores conectados a internet.

¹¹ MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. Resolución No. 8465 del 20 de diciembre de 1972

Cuadro 1. Distribución planta docente j.m.

ÁREA	No. DE DOCENTES	EN 9° GRADO
Matemáticas	6	2
Ciencias Naturales	8	1
Humanidades	10	3
Ciencias Sociales	8	2
Educación Física	3	1
Educación Artística	2	1
Tecnología e Informática	4	1
Media Articulada	6	0

Fuente. Los autores, 2015

Para lograr todo esto, el Centro Integral José María Córdoba, ha tenido un desarrollo histórico de más de 42 años. Su inicio se remonta al 4 de Enero de 1972 con los cursos de primero a cuarto de bachillerato en la jornada de la tarde, ya que en la jornada mañana existía una escuela primaria que venía funcionando desde mucho antes. Un año después, es decir en 1973, inicia en la jornada de la mañana el 5° y 6° de bachillerato. En ese mismo año se gradúa la primera promoción de bachillerato con 72 egresados.

En esos primeros años el colegio estaba rodeado por amplios potreros y a lo lejos estaba el barrio de el Carmen, Claret, San Vicente, San Carlos, Santa Lucia. De estos sectores y de otros más lejanos como: San Jorge, Tunjuelito, Lucero y Venecia venían estudiantes. Ante el aumento de la población estudiantil, en 1976 se hizo la separación de las dos jornadas, nombrando a un Rector para cada una, siendo el de la tarde ZENÓN DÍAZ GÓMEZ.

El año siguiente, en 1977, se crea el 5° de bachillerato en la jornada de la tarde y se inicia la construcción de la cafetería. En 1978 se creó en la jornada de la tarde el grado 6° de bachillerato con tres grupos de 40 alumnos cada uno. Y se gradúa la primera promoción en la tarde; la proclamación se llevó a cabo el 5 de Diciembre en el teatro EL LIBERTADOR. En este mismo año se fundó el periódico CRÍTICA Y RAZÓN publicación que les brindó a los estudiantes y profesores la posibilidad de hacerle llegar a la comunidad educativa sus inquietudes.

En 1979 se da inicio a la jornada de la noche por traslado de la que funcionaba en la concentración RICHARD NIXON. A partir de 1981, se suprimen el grado 2° de

bachillerato, en 1983, se nombra Rector a Adonai Caro Puin y se suprime el grado 3° de bachillerato y en 1984 se suprime el grado 4° de bachillerato, quedando únicamente 5° y 6° de bachillerato. El objetivo de suprimir de 1° a 4° (6° a 9° hoy) fue el de poner en práctica el proyecto de las unidades básicas. Pero éste no dio resultado ya que se presentaron algunas dificultades: Adecuar los laboratorios de Física y Química; y la gran heterogeneidad de los estudiantes que se recibían lo que creaba problemas de orden académico y disciplinario. A partir de ello se fueron realizando reajustes al inicio del año lectivo.

Para el año de 1986 es nombrada FRANCISCA CÁRDENAS DE CASTELLANOS como rectora de la institución y se establece nuevamente todo el bachillerato de 6° a 11°. En el año de 1993, se da inicio al programa de integración escolar de limitación visual y cognitiva, al aula regular, con tres estudiantes que presentaban dichas características. Desde el año 1994 se nombra rector a GERMAN EDUARDO RINCÓN, quién termina la construcción de las Graderías y del Aula múltiple. Desde ese año hasta hoy rige y orienta la comunidad Educativa. Para el año 2.000, se realizó la fusión institucional con la IED José María Córdoba, y el Centro Integral Santafé de Bogotá (este último pasa a ser la sede B), el colegio define y fortalece la integración en la línea de limitación visual, ampliando la atención de estos educandos en la secundaria.

A la institución llegan más estudiantes para la jornada mañana y tarde. Por orden de secretaria la educación en el año 2004 se inicia la remodelación de las instalaciones del colegio y en el año 2007 se articulan los grados 10° y 11° con la universidad Minuto de Dios ofreciendo dos carreras: Redes y Telecomunicaciones y Comunicación Gráfica. Para el 2009, la institución contaba con 26 estudiantes integrados desde los grados primero hasta once, contando con recursos humanos y materiales de alta y baja tecnología para atender las necesidades en el marco de la atención educativa para dichas poblaciones.

Algunos alumnos destacados de ésta institución son: El Torero César Rincón, el deportista de la Liga de FEDO MOTOS de Bogotá: Andrés Ramírez, Carlos Sepúlveda Actor del Teatro Taller de Colombia, Miguel Ángel Moreno Licenciado en Diseño y Tecnología.

Imagen 2. Entrada sede A y B del Centro Integral José María Córdoba



Fuente. Los autores. Presente trabajo.2015

4.2 MARCO LEGAL

El presente proyecto pretende dar cumplimiento a lo estipulado en la Constitución Política de Colombia, en su artículo 67 donde manifiesta que la educación “formará al colombiano en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico”¹², en la medida que al desarrollar en los estudiantes las habilidades comunicativas éstos estarán en condiciones de desempeñarse favorablemente en cualquiera de dichos campos.

Además de esto, el proyecto está fundamentado en la Ley 1341 de las Tecnologías de la Información y la Comunicación donde estipula en su artículo 39

¹² Constitución Política de Colombia de 1991 (Disponible en internet)
<http://www.registraduria.gov.co/IMG/pdf/constitucion-politica-colombia-1991.pdf>

que el Plan Tic será articulado con el Plan de Educación con el fin de “fomentar el emprendimiento en tic, desde los establecimientos educativos, con alto contenido en innovación”¹³.

Sumado a lo anterior, está basado en la Ley 115 de 1994 (Ley General de Educación) en el artículo 5 (numeral 5, 9 y 13) ya que establece que uno de los fines de la educación es la adquisición y generación de los conocimientos científicos y técnicos más avanzados, mediante la apropiación de hábitos intelectuales adecuados para el desarrollo del saber, fomentando el desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico y tecnológico y estimulando “la capacidad para crear, investigar, y adoptar la tecnología que se requiere en el desarrollo del país y le permita al educando ingresar al sector productivo”¹⁴.

De otro lado, la ley 115 establece que son objetivos de la educación básica secundaria, entre otros, desarrollar la capacidad para comprender textos y expresar correctamente mensajes de forma oral y escrita, así como la iniciación en la tecnología y el entrenamiento en disciplinas, procesos y técnicas que le permitan ser útil dentro de una sociedad; y “la utilización con sentido crítico de los distintos contenidos y formas de información y la búsqueda de nuevos conocimientos con su propio esfuerzo” (artículo 22 literal a, g y n).

4.3 MARCO TEÓRICO

En el siguiente aparte se dará a conocer la fundamentación teórica del proyecto, empezando por la definición y caracterización de los Objetos Virtuales de Aprendizaje así como sus ventajas; posteriormente se entrará a desarrollar la temática de expresión oral, lenguaje corporal y finalmente herramientas multimedia para la elaboración de exposiciones.

4.3.1 ¿Qué es un OVA?

El Objeto Virtual de Aprendizaje es una herramienta y una estrategia pedagógica que cada vez adquiere más fuerza en el ámbito escolar, ya que permite complementar las clases presenciales en otro tiempo y espacio sin la presencia física del docente, es decir, mediante la comunicación asincrónica (ver imagen 3).

¹³ MINISTERIO DE LAS TIC. Ley 1341 de 30 de Julio de 2009 (Disponible en internet) http://www.mintic.gov.co/portal/604/articles-3707_documento.pdf

¹⁴ MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. Ley 115 de febrero 8 de 1994. (Disponible en internet) <http://www.mineducacion.gov.co/normas/concordadas/Decreto115.htm>

Esto es debido a que “el empleo de los OVA permite al estudiante orientarse hacia el trabajo autónomo, optimizando su tiempo libre y académico, desarrollando habilidades para encontrar información relevante para su formación. Esta estrategia ha permitido al docente apropiarse de las TIC vinculándolas como herramientas para la construcción de contenidos que impulsan el trabajo autónomo y colaborativo, optimizando el tiempo de clase presencial al profundizar los temas expuestos en los OVA, al tiempo que genera actividades didácticas que puedan ser aplicadas en cualquier espacio –tiempo, posibilitando la interacción docente – estudiante, estudiante – estudiante” ¹⁵.

Para lograr dicha interacción, el OVA debe tener claros varios componentes como se muestra en el cuadro 1, y debe tener una estructura de información externa que garantice su almacenamiento, identificación y recuperación, llamada metadato. Esta información se encuentra, según la LOM (Learning Object Metadata) clasificada en cuatro categorías como lo muestra el cuadro 2.

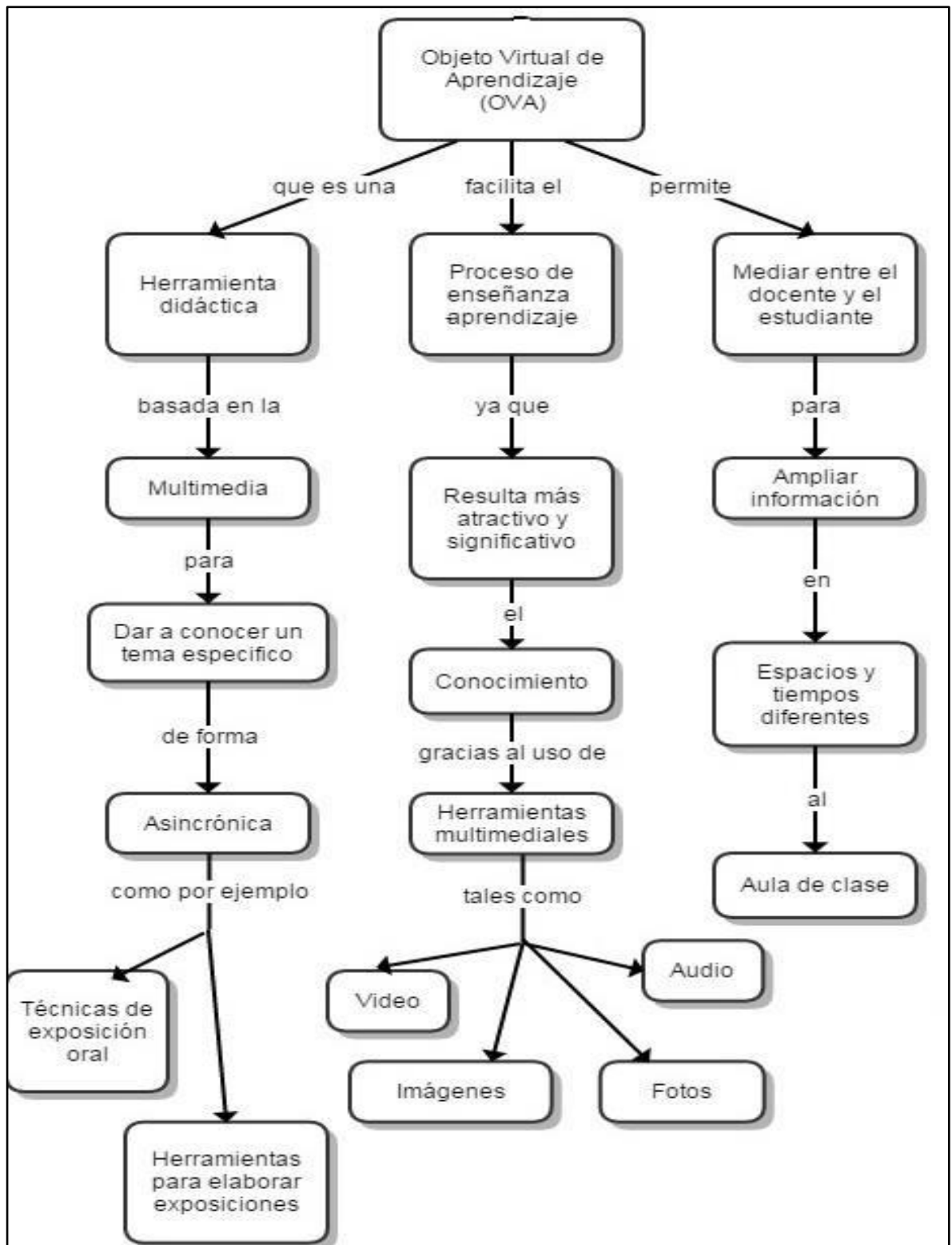
Cuadro 2. Componentes de un OVA

Componentes de un OVA	
Objetivos	Expresa lo que el estudiante va a aprender.
Contenidos	Se da a conocer el tema empleando diversas estrategias y aplicaciones multimedia.
Actividades de aprendizaje	Desarrolladas por el estudiante directamente en el software o mediante otros mecanismos.
Elementos de contextualización (metadatos)	Datos que describen el objeto (el título, el idioma, la versión, la información relacionada con los derechos de autor), para poderlo ubicar fácilmente y poderlo usar nuevamente.

Fuente. Adaptado de http://virtual.uptc.edu.co/drupal/files/unidad5_tic/contenido/unidad5_tics.pdf

¹⁵ EL USO DE LOS OVAS COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE BAJO UN ESQUEMA DE EDUCACIÓN BIMODAL. Fajardo Forero, Luis Fernando, Sotelo Díaz, Miguel Ángel y Moreno Vela, Francy Julieth Tomado de http://www.konradlorenz.edu.co/images/pdf/2012_07_26_ponencia_teledu_texto.pdf

Imagen 3. Objetos de Aprendizaje



Fuente. Los autores. Presente trabajo. 2015

Cuadro 3. Metadatos de un OVA

CATEGORÍA METADATO	ELEMENTOS QUE LA CONFORMAN
General:	Título, idioma, descripción, palabras clave.
Ciclo de Vida:	Versión, autor(es), entidad, fecha
Técnico:	Formato, tamaño, ubicación, requerimientos, instrucciones de instalación.
Derechos:	Costo, derechos de autor y otras restricciones
Anotación:	Uso educativo.
Clasificación:	Fuente de clasificación, ruta taxonómica.

Fuente. http://virtual.uptc.edu.co/drupal/files/unidad5_tic/contenido/unidad5_tics.pdf

4.3.1.1 Ventajas de un OVA.

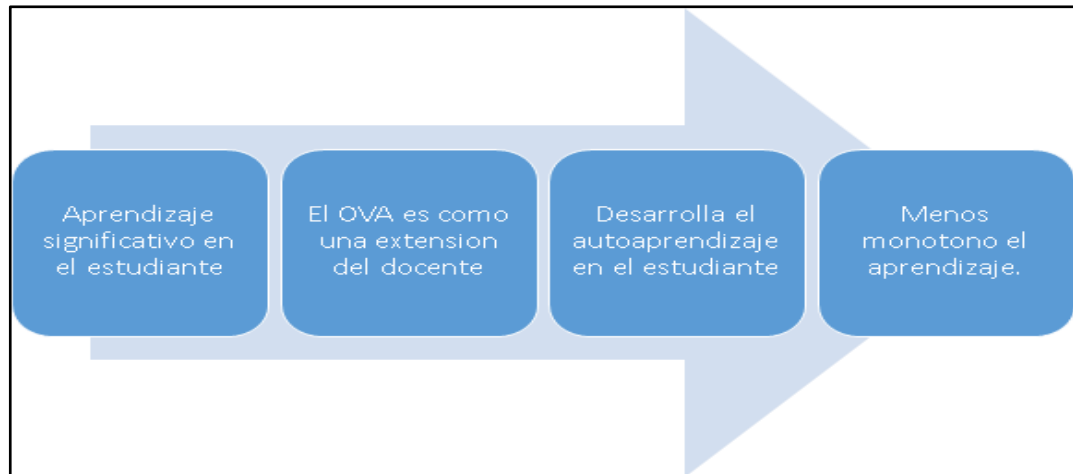
Algunas ventajas ofrecidas por los Objetos de Aprendizaje para el desarrollo de las actividades de docentes y estudiantes¹⁶, además de las encontradas en la imagen 4, son:

- Servir de modelo y de motivación para los profesores que aún no se han iniciado en la producción de materiales educativos digitales.
- Hacer más eficiente la producción de materiales educativos para proporcionar un mayor número de recursos educativos a la comunidad académica.
- Incentivar la participación en redes de aprendizaje.
- Contribuir al desarrollo de competencias y habilidades para buscar, seleccionar, evaluar y adaptar materiales educativos.
- Facilita el estudio independiente de los estudiantes, contribuyendo así a la formación de su autonomía frente al conocimiento.
- Favorece la realización de proyectos entre instituciones que usen diferentes plataformas tecnológicas, ya que no afecta los desarrollos y reduce costos.¹⁷.

¹⁶ Zapata, Donna. Función educativa de los Objetos de Aprendizaje e Informativos. Colombia aprende. disponible en <http://aprendeenlinea.udea.edu.co/lms/men/oac1.html>

¹⁷ Zapata, Donna. Función educativa de los Objetos de Aprendizaje e Informativos. Colombia aprende. disponible en <http://aprendeenlinea.udea.edu.co/lms/men/oac1.html>

Imagen 4.Ventajas de un OVA en el proceso de enseñanza -aprendizaje



Fuente. Salamanca, Evangelista. El presente trabajo. 2015

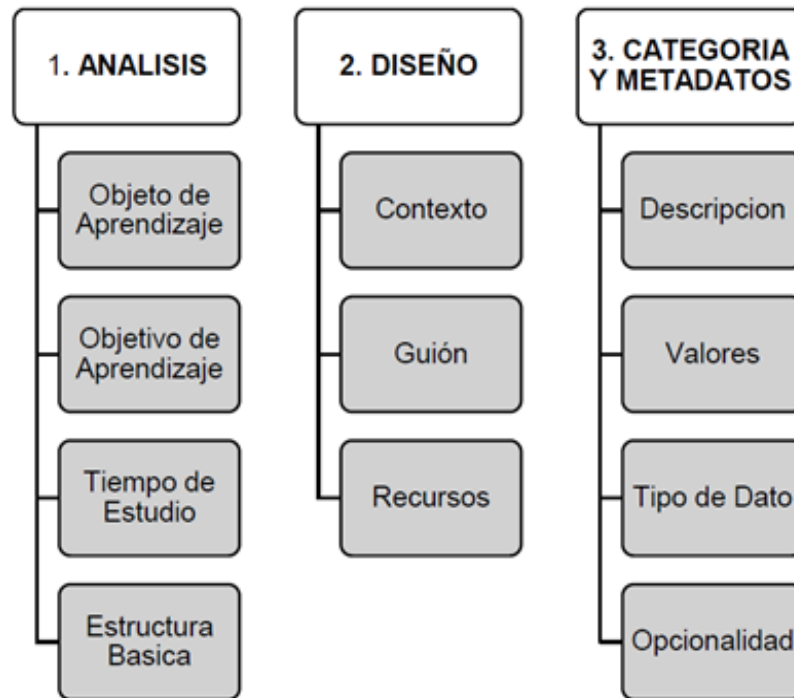
4.3.1.2. Características del OVA.

Los OVA deben cumplir ciertas características como lo son:

- Formato digital capaz de modificarse y actualizarse.
- Propósito pedagógico debe cumplir un objetivo claro.
- Contenido interactivo como gráficos, simulaciones, exámenes, etc.
- Es indivisible e independiente tiene sentido en sí mismo.
- Reutilizable en contextos educativos diferentes.
- Interoperable en diferentes plataformas de aprendizaje.
- Puede integrarse con estructuras más complejas (Escalable).
- Permite generar nuevos objetos de aprendizaje para evitar repetir OA ya existentes.

4.3.1.3. Etapas para generar un OVA.

Imagen 5. Etapas para generar un OVA



Fuente: Hernán Darío Zamora Zamora. DISEÑO Y EVALUACIÓN DE UN OBJETO VIRTUAL DE APRENDIZAJE PARA LA CONSTRUCCIÓN Y ANÁLISIS DE DIAGRAMAS CAUSALES. 2013

4.3.2. Expresión Oral.

Teniendo en cuenta que la expresión oral es un conjunto de técnicas para comunicarse verbalmente, mediante la palabra hablada, “integrada por un conjunto de signos fonológicos convencionales, como modo de exteriorizar las ideas, sentimientos, pedidos, órdenes, y conocimientos de una persona; y que le permite mantener un diálogo o discusión con otras”¹⁸, esta se presenta en dos formas bien diferenciadas como lo son la espontánea y la reflexiva.

La primera de ellas, es decir, la espontánea es la que se da cuando se interactúa con los demás de forma cotidiana y subjetiva ya que “la expresión oral, por lo general, es dinámica, expresiva e innovadora. Cobra en ella gran importancia el acento, el tono y la intensidad dados a cada palabra o frase, porque atraen o refuerzan la atención del oyente. La modulación de la voz, los gestos, los

¹⁸Concepto de expresión oral - Definición en DeConceptos.com
<http://deconceptos.com/lengua/expresion-oral#ixzz3WMs9qBdF>

movimientos de nuestro rostro y cuerpo, etc., ayudan a comprender el verdadero significado del discurso; también influyen la intención y el estado de ánimo de quien habla”¹⁹.

En cuanto a la expresión oral reflexiva, se da de forma objetiva luego de analizar y pensar lo que se va a decir. Su principal función es la de atraer, informar o convencer a un público. Para el caso del presente trabajo, la expresión oral reflexiva es el tema principal.

Las principales características de la expresión oral son:

- Dicción: es la pronunciación clara y correcta de las palabras, haciendo uso de las pausas y evitando muletillas.
- Volumen: es la mayor o menor intensidad que se le da a la voz.
- Ritmo: es la armonía y acentuación del lenguaje, de acuerdo a los signos de puntuación.
- Emotividad: es la proyección de sentimientos mediante las palabras, para sensibilizar, persuadir o convencer al público.
- Manejo corporal: son las expresiones del rostro y del cuerpo que complementan lo que se está diciendo.

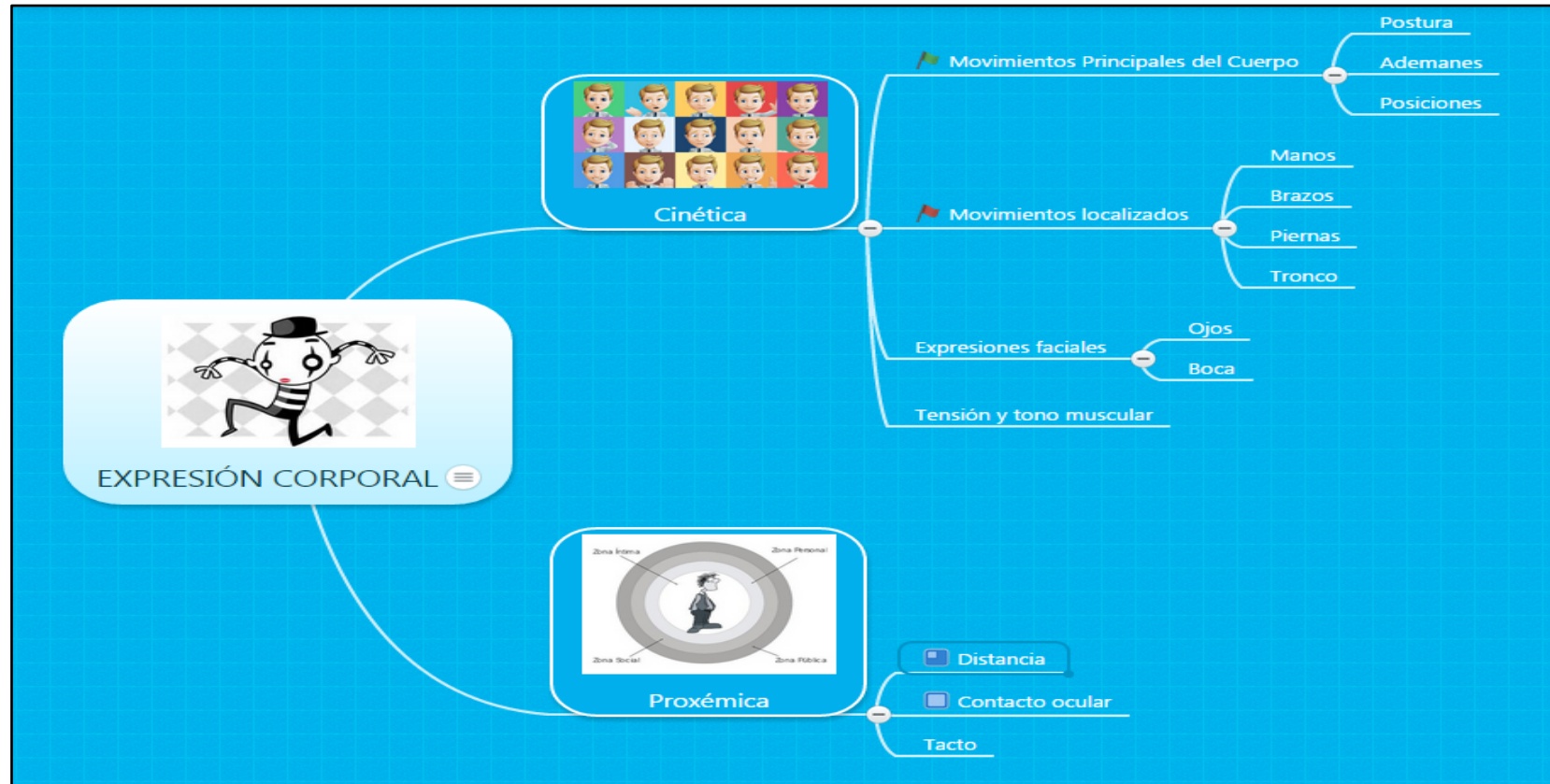
4.3.3. Expresión Corporal.

“El hombre, a lo largo de su historia universal y personal se «manifiesta como ser corporal con todo lo que él es, desde que nace hasta que muere, se expresa con la totalidad de su cuerpo: sea en el movimiento o en la quietud, en el silencio o acompañado por algún sonido» (Stokoe, 1990).”²⁰

¹⁹ Ecured. Expresión oral. http://www.ecured.cu/index.php/Expresi%C3%B3n_Oral

²⁰ OEI-Revista Iberoamericana de Educación (ISSN: 1681-5653) Ros, Nora: «Expresión corporal en educación: aportes... Tomado de <http://www.rieoei.org/deloslectores/376Ros.PDF>

Imagen 6. Expresión corporal



Fuente. Villarraga Pérez Andrea. El presente trabajo. 2015

Por lo tanto la Expresión Corporal Cotidiana según Nora Ros es:

- Un lenguaje pre-verbal: con carácter universal, común a todo ser humano y que le permite comunicarse aún antes de que llegue a estructurar su lenguaje hablado.
- Una expresión corporal para-lingüística: ya que el cuerpo expresivo continúa actuando paralela y simultáneamente al habla. No podemos de dejar de acompañar la palabra con gestos, miradas, ademanes, etcétera.
- Un lenguaje extra-verbal: ya que cada ser humano tiene la capacidad para traducir en movimientos corporales procesos internos psíquicos, que tienen que ver con pensamientos, emociones, imágenes, afecto, fantasía, etcétera. ²¹

Tener en cuenta esto es muy importante al momento de realizar una exposición, ya que de acuerdo a la postura, los gestos, la mirada, entre otros aspectos, se puede demostrar qué tanto se preparó, qué tan seguro está y qué tan convencido está del trabajo realizado.

4.3.4. Herramientas para la elaboración de presentaciones.

Con el auge de internet y el desarrollo de las tic, han surgido diversos programas educativos, que facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los softwares educativos son pues aplicaciones o programas interactivos que mediante el uso de vídeos, fotografías y sonidos, entre otros recursos multimedia, combinan instrucciones del profesor con actividades y juegos con el fin de evaluar lo aprendido. Sus principales características son:

- Tener una finalidad didáctica.
- Requerir completamente del computador.
- Garantizar que el estudiante trabaja a su propio ritmo.
- Permitir la interacción con los estudiantes mediante la retroalimentación y evaluación.
- Favorece el desarrollo de habilidades a través de la ejercitación.

Para el caso de las presentaciones, los softwares más destacados son:

✓ **Prezi.** Es una aplicación multimedia para crear presentaciones, similar a PowerPoint o a Impress de Libre Office pero de manera dinámica. Esta aplicación permite copiar y pegar o abrir archivos del Power Point, funciona en línea y tiene la opción de bajar una versión portable. La principal característica de Prezi es la

²¹ OEI-Revista Iberoamericana de Educación (ISSN: 1681-5653) Ros, Nora: «Expresión corporal en educación: aportes... Tomado de <http://www.rieoei.org/deloslectores/376Ros.PDF>

posibilidad de organizar la información en forma de un esquema y exponerlo con libertad sin la secuencia de diapositivas.

Los usuarios que usen Prezi público pueden editar, mostrar y descargar sus trabajos, y los que pagan pueden crear, compartir y descargar los archivos. Esta herramienta ofrece una licencia especial para estudiantes y educadores.

✓ **Powtoon.** Es una herramienta web que permite crear animaciones que pueden ser compartidas en YouTube o a través de una página web, útil para crear videos llamativos.

✓ **Moovly.** Es una original herramienta 2.0 para crear animaciones y vídeos. Es sencilla de utilizar y el resultado es muy vistoso. Es una herramienta estupenda para el uso en el aula ya que va a ayudar a desarrollar la creatividad de los alumnos a la hora de presentar sus trabajos de clase. Las animaciones creadas con Moovly se comparten en la red en formato vídeo exportándolas a Youtube y Facebook. La aplicación ofrece servicio gratuito y también de pago que se debe valorar en función del uso que se le vaya a dar.

✓ **Pixton.** Es una herramienta que permite crear comic previo registro gratuito. Con gran facilidad y suficiente variedad de opciones pueden caracterizarse los personajes, sus gestos, los fondos y los elementos que se quieran introducir en las viñetas, tanto objetos como cuadros de diálogo. Todos los elementos pueden redimensionarse, situarse delante o atrás. Lo que resulta más difícil conseguir en estos casos, es la movilidad creíble de los personajes, se consigue con bastante eficacia seleccionando el punto a variar, o haciendo uso del sistema de posturas predeterminadas.

✓ **Easel.ly- créate.** Es una herramienta en línea que permite diseñar infografías con plantillas prediseñadas, fácil de usar e intuitiva que permite agregar imágenes propias clasificadas; es una mezcla de imágenes de fácil comprensión y textos cortos para informar sobre un tema específico.

✓ **Goanime.** Es una herramienta 2.0 muy útil para crear vídeos animados. Tiene un gran potencial educativo, con un poco de imaginación se pueden crear fantásticos vídeos. En Educa con TIC se ha hecho referencia a esta herramienta en numerosos artículos. Go!Animate cuenta con gran cantidad de vídeos realizados por otros usuarios que pueden ayudar a conocer las posibilidades de la aplicación. Los vídeos creados se comparten fácilmente en la red.

✓ **Mindmeister.** La función básica de esta herramienta es permitir plasmar ideas y generar grupos de trabajo a través de la construcción de mapas conceptuales.

5. DISEÑO METODOLÓGICO

Esta investigación se plantea enmarcada dentro de lo social y lo formativo, permitiendo estudiar situaciones o problemas de la realidad con el fin de dar respuesta y posibles soluciones a las mismas, involucrando el grupo o personas a partir de sus relaciones sociales, y desde lo formativo como elemento práctico de la dirección del proceso pedagógico, permitiéndole al estudiante que participe e incorpore valores, actitudes, ideales, convicciones, conocimientos y modos de actuación en cualquier ámbito, brindando la posibilidad de que cada uno de los integrantes participen del proceso investigativo.

Para lograr lo anterior, la investigación se realizará en tres etapas o fases (ver cuadro 3):

Fase de planeación

En esta etapa se considerarán las diferentes referencias teóricas, los diferentes conceptos, las aplicaciones que se van a trabajar con los estudiantes, en lo posible la utilización de software libre para realizar las diferentes actividades, que permitirán a los estudiantes adquirir un aprendizaje significativo.

Fase de diseño

Se realizará el diseño de nuestro objeto virtual, teniendo en cuenta todas las características que lo identifican, elaboración de la plantilla de acuerdo a los diferentes estándares que lo requieran.

Fase de implementación

En esta etapa se aplicará el objeto virtual de aprendizaje a los estudiantes de grado noveno, incorporando un ambiente virtual de aprendizaje, para así esperar resultados de aprendizaje significativo.

Fase de evaluación

Dentro del trabajo realizado, esta fase no fue contemplada, aunque fue creada una ficha de evaluación de exposiciones, con el fin de identificar qué tanto aprendieron los estudiantes del OVA (ver Anexo C).

5.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

Teniendo en cuenta que un proyecto es “toda acción social, individual o grupal, destinada a producir cambios en una determinada realidad que involucra y afecta a un grupo social determinado” (Martinic S. 1996)²², nuestro trabajo es un proyecto de aula, cuyo producto de intervención (el OVA), busca trascender los modelos tradicionales de enseñanza, mediante la innovación al implementar las tic.

²² Martinic, Sergio. Evaluación de Proyectos, Conceptos y Herramientas para el Aprendizaje. 1996

Por esta razón, y de acuerdo con las directrices de la Fundación Universitaria Los Libertadores, se utilizó una metodología de enfoque cualitativo, donde no se estudia la realidad en sí del problema, sino cómo se construye esa realidad. Es una investigación que se encarga de extraer a partir de observaciones cómo el aprendizaje autónomo puede ser ayudado de herramientas informáticas de uso libre en los estudiantes de educación básica.

5.2 MÉTODO

El método a utilizado es la Investigación -Acción la cual es una forma de reflexionar o buscar nuevas formas de prácticas sociales o educativas y de interpretación de la realidad, con el fin de transformarla y mejorarla. La intención con la construcción del OVA, es precisamente permitir que el estudiante reflexione y transforme su realidad cuando expone.

Sumado a esto, la Investigación -Acción, “para los participantes es un proceso de autorreflexión sobre sí mismos, los demás y la situación, de aquí se infiere que habría que facilitar un diálogo sin condiciones restrictivas ni punitivas, y además, el proceso de investigación - acción constituye un proceso continuo, una espiral, donde se van dando los momentos de problematización, diagnóstico, diseño de una propuesta de cambio, aplicación de la propuesta y evaluación, para luego reiniciar un nuevo circuito partiendo de una nueva problematización”²³.

Algunas concepciones sobre la investigación acción:

Kemmis (1984)

“Una forma de indagación autorreflexiva realizada por quienes participan en las situaciones sociales que mejora: prácticas sociales o educativas; comprensión sobre sí mismas; y las instituciones en que estas prácticas se realizan”

Elliot (1993)

“Estudio de una situación social con el fin de mejorar la calidad de la acción dentro de la misma”.

Lomax (1990)

“Intervención en la práctica profesional con la intención de ocasionar mejora”

Latorre (2003)

“Una indagación práctica realizada por el profesorado de forma colaborativa, con la finalidad de mejorar su práctica educativa a través de ciclos y reflexión”

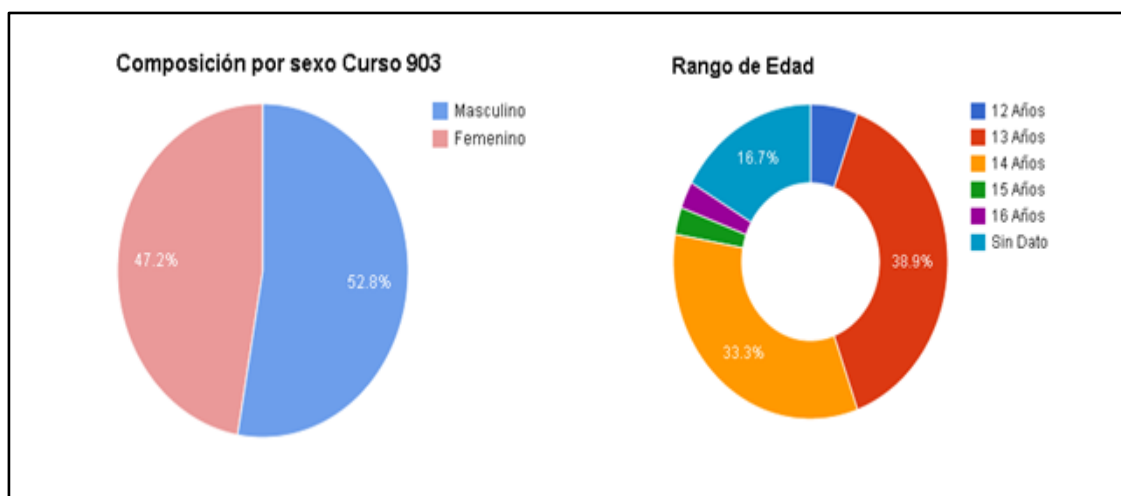
²³ Módulo Diseño de Proyectos. Unidad No 2. Fundación Universitaria Los Libertadores.

5.3 POBLACIÓN Y MUESTRA

Se realizó el proyecto en la Institución Educativa Centro Integral José María Córdoba de la localidad de Tunjuelito ubicada en la Calle 48C sur # 24-14 ciudad de Bogotá, el cual brinda educación formal, en los niveles de educación preescolar, básica primaria, básica secundaria y media articulada, en calendario A.

Se trabajó únicamente con un curso de educación básica de grado noveno designado como 903, en el que los estudiantes se encuentran en un rango de edad entre los 12 y los 16 años; este grupo está compuesto por una población de 36 estudiantes, de los cuales 17 son mujeres y 19 hombres. De este total, se seleccionó una muestra de 26 jóvenes.

Imagen 7. Características de la población con la que se trabajó



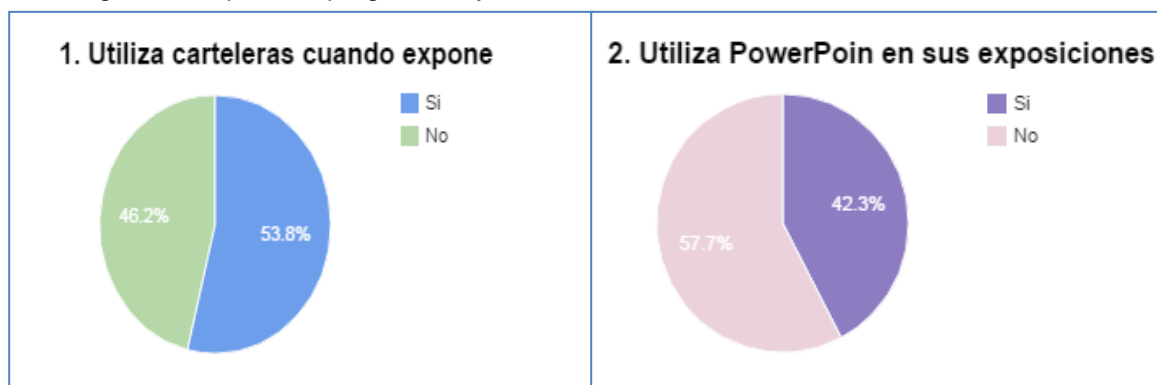
Fuente. Los autores. El presente trabajo. 2015

5.4 INSTRUMENTOS

5.4.1 Encuesta

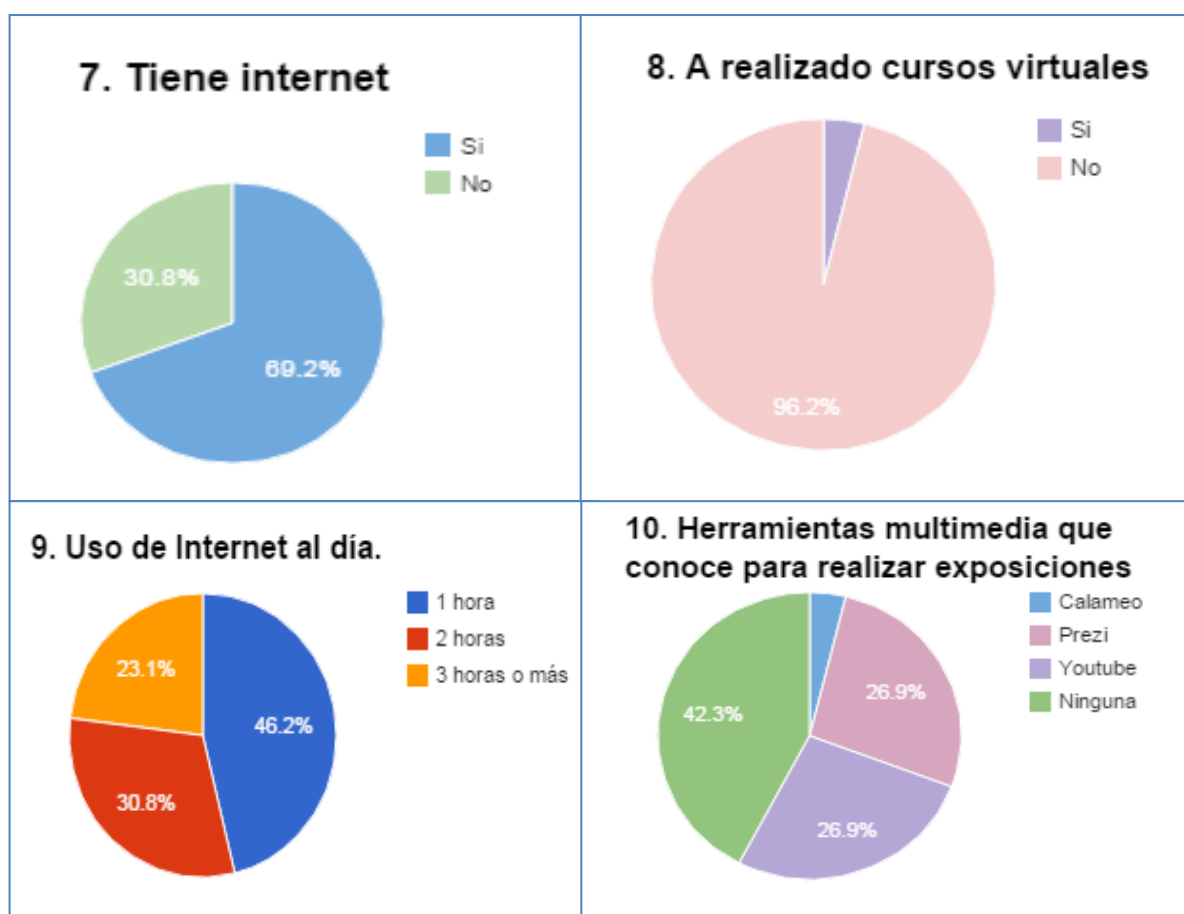
Se diseñó una encuesta de 12 preguntas con opción múltiple en formularios google drive (ver Anexo A) y se aplicó a una muestra de 26 estudiantes, con el fin de identificar la manera y las herramientas que los estudiantes conocen y usan en sus exposiciones. Los resultados fueron:

Imagen 8. Respuestas preguntas 1 y 2



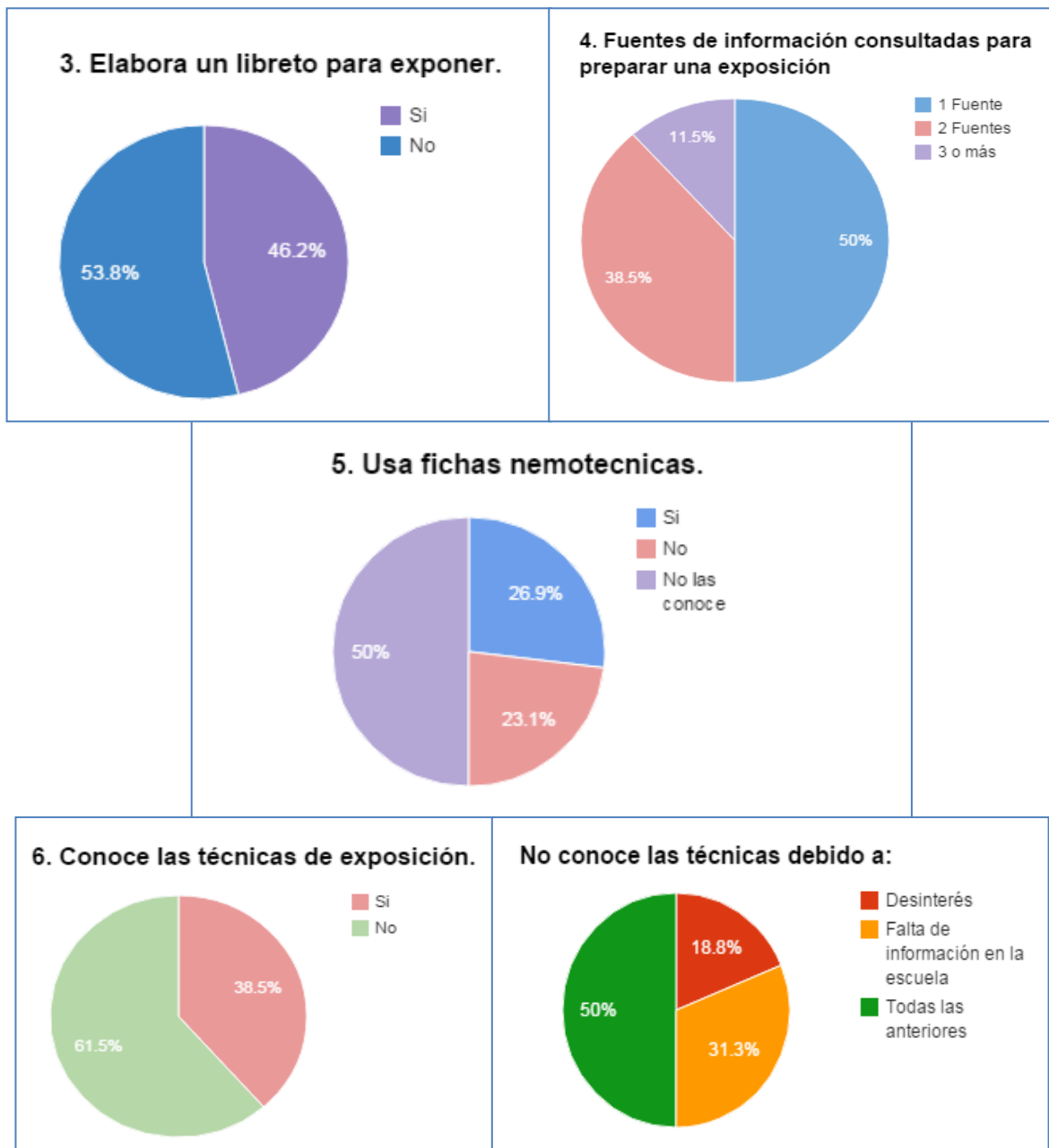
Fuente. Los autores. Presente trabajo. 2015

Imagen 9. Respuestas preguntas 3, 4, 5 y 6



Fuente. Los autores. Presente trabajo. 2015

Imagen 10. Respuestas preguntas 7, 8, 9 y 10



Fuente. Los autores. Presente trabajo. 2015

En cuanto a las preguntas 11 y 12 se encontró que el 100% de los encuestados respondieron afirmativamente frente al querer conocer más herramientas para realizar sus exposiciones y estudiarlas de forma virtual.

5.4.2 Entrevista

Fueron entrevistados 5 estudiantes de 9° grado, en donde se les formuló dos preguntas muy concretas: ¿cómo prepara usted una exposición y qué herramientas utiliza? y ¿según su punto de vista, cómo debe ser una buena exposición?

5.4.3 Análisis de información

Gracias a la aplicación de la entrevista y de la encuesta se pudo establecer que:

- El 53% de los encuestados continúa empleando carteleras para sus exposiciones y solo el 42.3% utiliza diapositivas en PowerPoint.
- Solo el 46.2% de los encuestados respondieron que si elaboran un libreto para realizar las exposiciones, de lo cual se deduce que es muy poca la preparación de la misma.
- El 50% de los estudiantes afirma que sólo acuden a una fuente de información cuando preparan sus exposiciones.
- De igual manera, el 50% de los encuestados respondió que no conoce las fichas nemotécnicas, frente a un 26.9% que si las usa.
- Solo un 38.5% de los estudiantes conoce las técnicas de exposición oral, y quienes no la conocen lo atribuyen en su gran mayoría a la falta de información en el colegio (31.3%) y a la falta de interés, motivación e información por parte de la escuela (50%).
- Del total de los estudiantes el 69.2% dice que tiene servicio de internet en la casa, pero a pesar de eso, solo el 1% ha realizado algún curso de manera virtual.
- En cuanto al uso de internet al día se encontró que así los estudiantes no tengan dicho servicio en la casa, gastan en promedio una hora diaria (46.2%).
- A pesar del uso de internet por un considerable porcentaje, se observa que las herramientas multimedia más conocidas son Prezi y Youtube con un 26.9% cada uno.
- Finalmente se pudo constatar que los estudiantes están interesados en conocer nuevas herramientas multimedia para la realización de sus exposiciones y en estudiar de forma virtual dichas herramientas.

5.5. DIAGNÓSTICO

De acuerdo a los resultados obtenidos en la encuesta, se encontró que los estudiantes del Centro Integral José María Córdoba, sólo identifican PowerPoint, Youtube y el Prezi como materiales para elaborar presentaciones, lo cual limita sus posibilidades de innovar y asombrar a quienes los escuchan.

Además de esto, se evidenció que los estudiantes no poseen las herramientas necesarias para preparar una exposición eficiente, bien sea porque en el colegio no se lo enseñaron o porque no les interesa y esto redundaría en que no se obtienen los resultados esperados cuando se emplea dicha estrategia pedagógica.

Es por esto, y sumado al interés mostrado por los estudiantes para aprender de forma virtual otras técnicas y herramientas de exposición oral, que se fortalece la idea del presente proyecto: la creación de un OVA.

6. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

El proyecto de aula será la construcción de un OVA (ver Anexo B) en el programa Courselab versión 2.7 (gratuito), cuyo link es <https://jomaco.milaulas.com/enrol/index.php?id=2> Según Galvis, el software trabajado es heurístico, ya que el estudiante llega al conocimiento a través de la experiencia y se clasifica como tutorial, ya que mediante la información presentada el estudiante finalmente debe presentar productos novedosos implementando las orientaciones dadas.

Con esto pretendemos motivar al estudiante, darle herramientas y materiales para diseñar, crear y construir presentaciones novedosas y estimular el desarrollo de su imaginación.

6.1 TÍTULO

Herramientas para mejorar las exposiciones escolares.

6.2 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

El Objeto Virtual de aprendizaje de este proyecto busca principalmente que los estudiantes adquieran las herramientas necesarias para que puedan realizar exposiciones eficientes, y que desarrollen las competencias comunicativas, que no son otra cosa que “un conjunto de procesos lingüísticos que se desarrollan durante la vida, con el fin de participar con eficiencia y destreza, en todas las esferas de la comunicación y la sociedad humana. Hablar, escuchar, leer y escribir son las habilidades del lenguaje. A partir de ellas, nos desenvolvemos en la cultura y la sociedad, y a través del desarrollo de estas habilidades, nos volvemos competentes comunicativamente”²⁴.

6.3 ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES

De acuerdo a la temática, el modelo pedagógico a implementar es el constructivismo con un enfoque de aprendizaje significativo, empleando la estrategia del autoaprendizaje con el fin de alcanzar los objetivos propuestos ya que tiene las siguientes características: estudio individual, pues el trabajo será realizado por el estudiante para fomentar la autonomía; y además es él quien debe realizar la búsqueda y análisis de información de acuerdo a las indicaciones dadas, para elaborar las actividades.

²⁴ ¿Qué son las competencias comunicativas?. Colombia Aprende.
<http://www.colombiaprende.edu.co/html/competencias/1746/w3-article-243909.html>

Sumado a dicha consulta y análisis, a lo largo del desarrollo del OVA, se encuentran diversas actividades que le permite a los estudiantes valorar qué tanto aprendieron, tales como crucigramas, sopas de letra, elaboración de mapa conceptual de manera colaborativa, relación de columnas, selección de respuestas, análisis de un video a partir de preguntas abiertas, selección de falso o verdadero y finalmente completar oraciones.

6.4 CONTENIDOS

En el OVA se presentan los siguientes contenidos temáticos:

1. Mapa conceptual
2. Videos
3. Técnicas de expresión oral
4. Lenguaje corporal
5. Software para presentaciones

6.5 EVALUACIÓN

Con el ánimo de identificar si los estudiantes pusieron en práctica las recomendaciones planteadas en el OVA, se tendrán en cuenta varios criterios de evaluación en cuanto a la presentación audiovisual y a la exposición oral, tal como se muestra en el Anexo C.

De otro lado, de acuerdo a lo planteado por Sánchez, el modelo de evaluación del software que más se adapta a la propuesta es el de los atributos genéricos, puesto que lo importante del tutorial es la información manejada. Los aspectos a tener en cuenta son los que se muestran en el cuadro 4.

Cuadro 4. Modelo de evaluación del software creado

ATRIBUTOS GENÉRICOS				
Contenido	Constructividad	Navegabilidad	Interfaz	Interactividad
La información es confiable, organizada y relevante	Permite construir nuevos escenarios	Permite explorar libremente la información	Captura la acción y la atención del estudiante	Permite la manipulación y control del estudiante

Fuente. Los autores. Presente trabajo. 2015

Cuadro 3. Planeación del Objeto Virtual de aprendizaje

FASE DE PLANEACIÓN	
PÚBLICO	El OVA, está dirigido a estudiantes de grado noveno de la jornada mañana, los cuales se encuentran entre los doce y los dieciséis años de edad.
OBJETIVOS	Mejorar la presentación de exposiciones en los estudiantes de grado 9º de la Institución Educativa Centro Integral José María Córdoba de la jornada mañana.
RECURSOS HUMANOS	Docentes y estudiantes
RECURSOS MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> • Computador con conexión a Internet • Programa Courselab versión 2.4 en donde se montará el OVA • Programas de animación, edición y producción de material educativo tales como Goanime, Jclik, Mindmeister, entre otros.
RESPONSABLES DEL PROYECTO	<p><u>Salamanca Bautista Evangelista</u>: Licenciado en tecnología e informática, encargado del diseño y la producción del material audiovisual y gráfico.</p> <p><u>Villarraga Pérez Andrea</u>: Licenciada en Ciencias Sociales, encargada de la producción conceptual y evaluativa.</p>
DISEÑO Y DESARROLLO	
DISEÑO DEL CONTENIDO	<p><u>Contenido</u>: 1. Mapa conceptual 2. Videos 3. Técnicas de expresión oral 4. Lenguaje corporal 5. Software para presentaciones</p> <p><u>Actividades</u>: Sopas de letras, Relación de columnas, Completar oraciones y producción de material audiovisual.</p>
EVALUACIÓN	Test de falso y verdadero; Cuestionario de selección múltiple

Fuente. Los autores. Presente trabajo. 2015

6.6 IMPLEMENTACIÓN

Aplicar el OVA al grupo muestra, el cual tendrá que desarrollar las recomendaciones que se presenten en dicho material, de acuerdo al cronograma expuesto en el siguiente cuadro.

Cuadro 5. Cronograma del OVA

TEMA	ACTIVIDAD	TIEMPO
Expresión Oral	Sopa de letras Cuestionario de pregunta abierta. Cuestionario de Falso o Verdadero.	1 semana
Expresión corporal	Análisis de video Interacción con mapa conceptual.	1 semana
Herramientas para realizar presentaciones	Trabajo colaborativo: completar mapa conceptual. Sopa de letras Relacionar columnas	2 semanas

Fuente. Los autores. Presente trabajo. 2015

7. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

De acuerdo al trabajo realizado se puede concluir que la implementación de un OVA sobre técnicas y herramientas para la presentación de exposiciones orales, es una estrategia llamativa, innovadora y eficaz. Además permitió plantear una dos recomendaciones para tener en cuenta a futuro.

7.1 CONCLUSIONES

La implementación de un OVA:

- Permite desarrollar en los estudiantes habilidades comunicativas orales, corporales y escritas.
- Despierta en ellos la curiosidad, creatividad y autonomía como individuo y como integrante de un grupo.

Para los docentes, la implementación de este OVA resulta muy práctico, ya que los estudiantes muestran un mayor interés por realizar exposiciones, es más gratificante y les permite unificar criterios al momento de evaluar.

7.2 RECOMENDACIONES

Teniendo en cuenta que este proyecto solo se desarrolló hasta la fase de implementación, se recomienda realizar la evaluación del mismo, con el fin de confirmar la efectividad del OVA.

Debido a la temática trabajada, es necesario que todos los docentes, independientemente de la asignatura que orientan, conozcan y apliquen los criterios de evaluación de una exposición oral, con el fin de unificar criterios al momento de evaluar a los estudiantes.

BIBLIOGRAFÍA

- GROS, B. (. (OCTUBRE de 2011). Recuperado el 23 de MARZO de 2015, de http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/9781/1/TRIPA__e-learning_castellano.pdf
- HERNÁNDEZ, B. D. (MAYO de 2009). *SLIDESHARE.NET*. Recuperado el 12 de AGOSTO de 2014, de <http://es.slideshare.net/jenifermora28/instrumentos-de-investigacion-cualitativa>
- MARTINIC, S. (1996). *EVALUACIÓN DE PROYECTOS, CONCEPTOS Y HERRAMIENTAS PARA EL APRENDIZAJE*. MEXICO D.C.
- NACIONAL, M. D. (s.f.). *MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL*. Recuperado el 5 de JUNIO de 2014, de <http://httmweb.mineducacion.gov.co/normas/concordadas/Decreto115.htm>
- SOKUVITZ, S. (s.f.). Recuperado el 1 de ABRIL de 2015, de http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/bmn/pasos_preparar_presentacion_oral.pdf
- UPTC. (s.f.). *UNIVERSIDAD PEDAGOGICA Y TECNOLOGICA DE COLOMBIA*. Recuperado el 20 de NOVIEMBRE de 2014, de TIC Y AMBIENTES DE APRENDIZAJE. Capítulo 5 OBJETOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE (OVAS) Y PROPIEDAD INTELECTUAL. uptc, Encontrada en http://virtual.uptc.edu.co/drupal/files/unidad5_tic/contenido/unidad5_tics.pdf
- ZAMORA, H. D. (2013). *ASOCIACIÓN COLOMBIANA DE FACULTADES DE INGENIERIA*. Recuperado el 31 de MARZO de 2015, de <http://www.acofipapers.org/index.php/acofipapers/2013/paper/viewFile/52/1>

ANEXO A.
ENCUESTA REALIZADA A LOS ESTUDIANTES DE 9°

Encuesta: Estrategias para Mejorar la Presentación de Exposiciones

Bienvenidos a la encuesta sobre las herramientas empleadas para la elaboración de exposiciones escolares. Las siguientes preguntas constan de un enunciado y varias opciones de respuesta, de las cuales debe marcar una sola de acuerdo a su percepción.

***Obligatorio**

1. ¿En el momento de realizar una exposición utiliza carteleras? *

- ☐ Si
- ☐ No

2. ¿Utiliza Power Point en la presentación de exposiciones? *

- ☐ Si
- ☐ No

3. ¿Elabora un libreto previo al realizar una exposición? *

- ☐ Si
- ☐ No

4. Cuantas fuentes de referencia utiliza para realizar una exposición *

- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ Más de 3

5. ¿Utiliza fichas nemotécnicas para presentar su exposición? *

- ☐ Si
- ☐ No
- ☐ No sabe

6. ¿Conoce las técnicas que se deben emplear al momento de realizar una exposición? *

- ☐ Si
- ☐ No
- ☐ No sabe

Fuente. Los autores. Impresión de pantalla.

https://docs.google.com/forms/d/1PCT2ctBr0sW82B964n_nSCH6kVWt_62BLG03zTyCDDk/viewform

Pagina 2

Si su respuesta es no ¿Cuáles son las razones para no conocer las técnicas de exposición?

- ☐ Motivación
- ☐ Desinterés
- ☐ Falta de información en la escuela
- ☐ Todas las anteriores

Pagina 3

7. ¿Tiene acceso a Internet en su casa? *

- ☐ Si
- ☐ No

8. ¿Alguna vez ha realizado cursos virtuales? *

- ☐ Si
- ☐ No

9. ¿Cuántas horas al día le dedica a navegar en Internet? *

- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ Más de 3

10. ¿Cuáles de las siguientes herramientas conoce para realizar sus exposiciones? *

Puede marcar varias de las opciones.

- ☐ Prezzi
- ☐ Pow toon
- ☐ Moviemarker
- ☐ Audacity
- ☐ Calameo
- ☐ Youtube
- ☐ Ninguna

11. ¿Le gustaría conocer más herramientas al momento de preparar exposiciones? *

- ☐ Si
- ☐ No

12. ¿Le gustaría aprender de manera virtual a usar herramientas para realizar exposiciones? *

- ☐ Si
- ☐ No

Fuente. Los autores. Impresión de pantalla.

https://docs.google.com/forms/d/1PCT2ctBr0sW82B964n_nSCH6kVWt_62BLG03zTyCDDk/viewform

ANEXO B.
FICHA TÉCNICA OBJETO VIRTUAL DE APRENDIZAJE

General	FICHA TÉCNICA OBJETO VIRTUAL DE APRENDIZAJE
Título	Herramientas para la presentación de exposiciones escolares.
Descripción	Técnicas de exposición oral y herramientas web para realizar presentaciones escolares.
Idioma	Español
Palabras clave	Exposición oral, Lenguaje corporal, Herramientas multimedia
Ciclo de Vida	
Autores	Evangelista Salamanca, Andrea Villarraga
Entidad	Fundación Universitaria Los Libertadores
Versión	Primera edición
Fecha	01-Abril-2015
Técnico	
Instrucciones de instalación	Abrir y ejecutar
Tamaño	
Requerimientos	
Otras	
Educacional	
Contexto de aprendizaje	Educación básica
Población objetivo	Estudiantes de grado 9° del Centro Integral José María Córdoba jornada mañana, de estrato 2 y 3
Derechos	
Costo	Libre
Derechos de autor	No permitido para fines comerciales
Clasificación	
Fuente de clasificación	Todas las áreas, Educación
Ubicación en la web	

Fuente. Los autores del presente trabajo. 2015

ANEXO C.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA UNA EXPOSICIÓN

	Criterios	4.6 - 5	4 – 4.5	3 – 3.9	1 - 2.9	Total
1	Utilización de herramientas web.	Utilizó adecuadamente la herramienta web para elaborar sus diapositivas	Utilizó la herramienta web para elaborar sus diapositivas	Difícilmente utilizó la herramienta web.	No utilizó la herramienta web. No utilizó adecuadamente la herramienta web.	
2	Características de la fuente en la presentación.	Utilizó la fuente adecuada para hacer la presentación.	Utilizó la fuente para hacer la presentación.	Difícilmente utilizó la fuente adecuada para hacer la presentación	No utilizó la fuente adecuada para hacer la presentación.	
3	Creatividad, animaciones y transiciones.	Fue creativo, incluyó color de fuente, animaciones y transiciones a adecuadas.	Fue creativo, incluyó color de fuente y algunas animaciones	Fue poco creativo, aunque incluyó algunas animaciones y transiciones	No fue creativo, no incluyó animaciones ni transiciones	
4	Información clara y coherente.	Presentó la información de forma clara y coherente.	Presentó la información de forma clara.	Difícilmente presentó la información de forma clara y coherente.	La información no fue clara ni y coherente.	
5	Contraste entre color de fuente y color de fondo.	Manejó correctamente el contraste entre color de fuente y color de fondo.	Manejó el contraste entre color de fuente y color de fondo.	Difícilmente manejó el contraste entre color de fuente y color de fondo.	No manejó correctamente el contraste entre color de fuente y color de fondo.	
6	Ayuda audiovisual.	Integró suficiente ayuda audiovisual.	Integró ayuda audiovisual.	Integró poca ayuda audiovisual.	No integró ayuda audiovisual.	

Presentación oral

Criterios	4.6 - 5	4 – 4.5	3 – 3.9	1- 2.9	Total
VOLUMEN Y TONO DE VOZ	Maneja un volumen y tono de voz adecuado (alto y claro) para ser escuchado por todos los estudiantes a lo largo de la presentación, lo que permite despertar interés por el tema.	Maneja en algunos momentos de la exposición un adecuado volumen y tono de voz permitiendo despertar el interés de los estudiantes.	En la mayor parte de la exposición, el volumen y tono de voz no fue alto para ser escuchado por todos no despertó interés.	Es muy débil el volumen y tono de voz y no ayudó a despertar interés en los estudiantes.	
POSTURA DEL CUERPO Y CONTACTO VISUAL	Se muestra tranquilo y seguro de sí mismo adoptando buena postura. Establece contacto visual con todo el público durante la presentación.	Adopta buena postura y establece contacto visual con el público, pero se muestra nervioso durante la presentación.	Algunas veces tiene contacto visual con el público y adopta buena postura.	Su postura no es la mejor y/o no tiene contacto visual con el público durante la presentación.	
DOMINIO Y COMPRENSIÓN DEL TEMA	Demostró excelente dominio y comprensión del tema lo que dio origen a preguntas que fueron resueltas de forma satisfactoria por el expositor.	En la mayor parte de la presentación demostró dominio y comprensión del tema. Respondió preguntas con precisión.	Faltó dominio y comprensión del tema y difícilmente dio respuesta a las preguntas surgidas durante la presentación.	Se nota falta de preparación del tema.	

Fuente. Adaptado de: <http://www.educapanama.edu.pa/sites/default/files/entrepares/chiriqui/my-familia-instrumento-de-evaluacion-3.pdf>